Giftbringer (Distributore di regali) è uno Stampa&Gioca gratuito di Radosław Ignatów, illustrato da Krzysztof Piasek, della durata 15–30 minuti per 1-6 giocatori. Per giocarlo avrai bisogno di 4 dadi a sei facce, questo regolamento e un numero di penne e **Fogli di Gioco** pari al numero di giocatori.

Sei il capo della potente Orda vichinga che è arrivata sulle rive dell'Isola dei "Grati". Il tuo obiettivo è visitare le case dei suoi abitanti e, ovviamente, fare loro regali e ottenere ricompense!

Il gioco è suddiviso in 10 turni. Dopo aver completato l'ultimo turno, il giocatore con il maggior numero di punti sarà il vincitore del gioco.

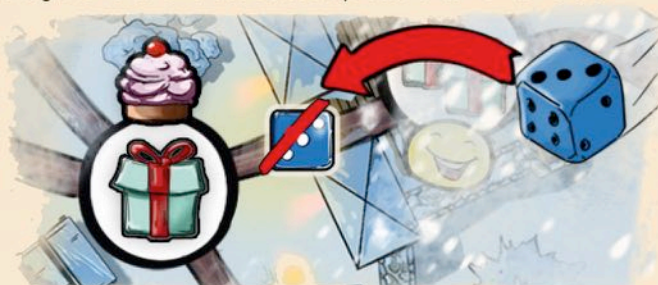
Consegna a ciascun giocatore una matita e un Foglio di Gioco. Quindi, determina casualmente il giocatore iniziale: il **Merry Leader**.

All'inizio di ogni turno, il **Merry Leader**, lancia i 4 dadi. Ogni giocatore annota i risultati negli appositi spazi del Foglio di Gioco. Il lancio vale per tutti i giocatori.

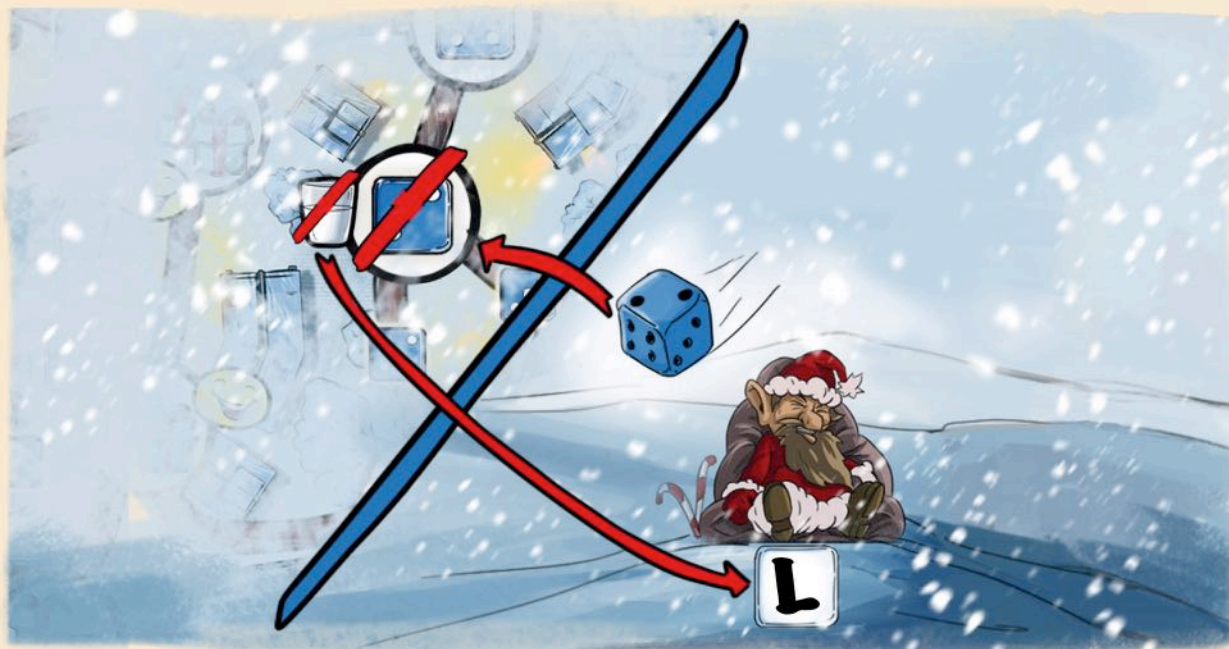
Utilizzando i risultati del lancio dei dadi se riesci a barrare tutti i numeri corrispondenti ad un vichingo, lo **Recluti**. Spunta lo spazio bianco sopra il vichingo reclutato. I vichinghi reclutati formano la tua squadra: ogni vichingo ti aiuta a **Visitare** le case dei bambini buoni (consegnando un determinato numero di **Regali**) e può ricevere un determinato numero di **Ricompense** (rappresentato dagli spazi vuoti sotto al vichingo).

VISITA

(Questa azione è disponibile se hai almeno un vichingo reclutato).

Puoi **Visitare** una strada/casa quando possiedi i risultati corrispondenti indicati nella mappa. Puoi **Visitare** solo strade/case adiacenti alla tua nave vichinga di partenza che sceglierai o ad una strada/casa precedentemente visitata.

ATTENZIONE: Se questa è la tua prima **Visita** devi scegliere in quale porto vuoi sbarcare. Per farlo, spunta una delle navi vichinghe. Questo è il punto di partenza per la tua **Visita**. Dopo aver scelto la tua nave vichinga iniziale, non puoi sceglierne una nuova.

Nella maggior parte delle case devi portare **Regali** (visibili nei piccoli cerchi vicino alle case) oltre a possedere determinati requisiti rappresentati dai numeri presenti nelle strade e nelle case. Per portare **Regali** devi spuntarne un numero uguale dai tuoi vichinghi reclutati. Se non possiedi il numero richiesto di regali, non puoi visitare quella determinata casa.

In alcune case i bambini buoni hanno preparato delle **Ricompense** da offrirti. Quando soddisfi i requisiti per visitare queste case puoi ottenere le **Ricompense** barrandole: (**Biscotti**, bicchieri di **Latte**, **Muffin** o qualsiasi combinazione di esse). Quindi, scrivi le **Ricompense** della casa in uno spazio vuoto sotto uno qualsiasi dei tuoi vichinghi reclutati (scrivi la prima lettera nella casella sotto il vichingo - **B** per i Biscotti, **L** per il Latte, **M** per i Muffin).

Nota che ogni **Ricompense** occupa uno spazio e se non hai abbastanza spazi vuoti per prendere tutte le **Ricompense** dalla casa visitata, le **Ricompense** rimanenti vengono perse.

La tua **Visita** in alcune case porterà una grande **Felicità**. Quando si hanno i requisiti per visitare una di queste case, è possibile barrare il simbolo della **Felicità** nella casa e sull'appropriata traccia. Otterrai 10/25/50 punti alla fine del gioco per aver raggiunto il 3°/6°/9° livello di **Felicità**.

POTERI DI B.N.

Ogni giocatore ha a disposizione i 4 **Poteri di Babbo Natale** che lo aiutano dando la possibilità di modificare il risultato del lancio dei dadi del **Merry Leader**.

Puoi trasformare qualsiasi risultato nel numero che preferisci.
Spunta questa azione dopo l'uso.

Puoi trasformare 2 risultati in un solo numero a tua scelta.
Spunta questa azione dopo l'uso.

Puoi sommare 2 risultati qualsiasi per utilizzarne il risultato
(se il risultato della somma fosse superiore a "6" usalo come un "6").
Spunta questa azione dopo l'uso.

Puoi sottrarre 2 risultati qualsiasi per utilizzarne il risultato
(se la differenza fosse inferiore a "1" usala come un "1").
Spunta questa azione dopo l'uso.

PUNTEGGIO

Alla fine del gioco ogni giocatore guadagna i **Punti Vittoria** in base alle varie **Ricompense** ottenute:

- 4 punti per ogni bicchiere di Latte
- 5 punti per ogni Biscotto
- 6 punti per ogni Muffin
- 10/25/50 punti in funzione del livello di felicità (3°/6°/9°)
- 15 punti se possiedi 7 bicchieri di Latte
- 15 punti se possiedi 8 Biscotti
- 15 punti se possiedi 9 Muffin.

Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore del gioco.

CREDITI

Autore del gioco: Radek Ignatów
Responsabile del progetto: Kamil ‚Sanex' Cieśla
Sviluppo del gioco: Tomasz Zawadzki
Illustrazioni: Krzysztof Piasek
Progetto grafico: Michał Lechowski
Tester: Kamil, Sanex' Cieśla, Anna Czajka, Łukasz Krawiec, Krzysztof Piasek, Filip Tomaszewski, Hubert Tynda, Tomasz Zawadzki
Manuale: Tomasz Zawadzki
Traduzione: Franco Franchija Marchiori